

# 1988 : Chirac contre Mitterrand

## Règle du jeu

### But du jeu

Les deux joueurs incarnent l'un Jacques Chirac, l'autre François Mitterrand, durant la période de mars 1986 à mai 1988.

**Votre objectif est de remporter l'élection présidentielle de 1988.** Pour cela, vous devrez convaincre l'opinion publique que vous possédez les qualités requises :

- le Charisme



- le Courage



- l'Intégrité



Le candidat qui, à la fin de la partie, remporte le plus de qualités au regard de l'opinion gagne l'élection.

## Mise en place

- 1°) Asseyez-vous côte à côte (joueur François Mitterrand à gauche, joueur Jacques Chirac à droite).
- 2°) Posez entre vous la carte Opinion publique et placez un jeton Vote sur l'icône au centre de chaque ligne (icône blanche).
- 3°) Placez 4 cartes Événement au hasard dans la défausse puis mélangez les 20 cartes restantes. Placez une pile de 10 cartes de chaque côté de la carte Opinion Publique : ce sont les pioches de chaque candidat.
- 4°) Placez les 9 cartes Campagne électorale au-dessus du plateau Opinion publique.
- 5°) Le candidat Mitterrand prend le jeton Médias devant lui.

## Déroulement d'un tour de jeu

Les candidats jouent à tour de rôle, Chirac étant toujours le premier joueur.

### 1°) Pioche

À votre tour, piochez 3 cartes depuis votre pile.

### 2°) Action politique

Choisissez une des cartes, en énonçant à voix haute l'événement et l'action de cette carte que vous souhaitez déclencher.

**Attention** : les actions sur fond **rose** ne peuvent être choisies que par le candidat Mitterrand, celles sur fond **bleu** que par le candidat Chirac.

Pour chaque icône qualité associée à l'action déclenchée, déplacez le jeton d'une case sur la ligne de la qualité correspondante :

- vers la **droite** pour **Chirac**
- vers la **gauche** pour **Mitterrand**

Chaque fois que vous ne pouvez pas déplacer un jeton parce qu'il se trouve à l'extrémité de la ligne, vous pouvez :

- a) si vous ne le possédez pas déjà, **recupérer le jeton Médias**.
- b) si vous possédez le jeton Médias, poser une carte de la défausse (tirée au hasard) devant votre adversaire, face visible. Cette carte représente **l'Usure du pouvoir**.

### 3°) Défausse / Usure du pouvoir

Si vous avez sélectionné une action politique neutre (fond blanc), placez la carte correspondante dans la défausse.

Si vous avez sélectionné une action qui vous est propre (**bleue** pour Chirac, **rose** pour Mitterrand), posez la carte face visible devant vous :

elle vient s'ajouter à votre **Usure du pouvoir**.

Placez ensuite les deux autres cartes de votre main sous la pioche de votre adversaire (dans l'ordre de votre choix).

### Dernier tour

Lorsque **chaque candidat ne dispose plus que de trois cartes dans sa pioche**, chacun d'eux joue un dernier tour.

### Cartes campagne électorale

Dès que votre adversaire obtient **sa deuxième ou sa quatrième Usure du pouvoir**, piochez 3 cartes Campagne au hasard.

Appliquez l'effet de l'une d'elles au choix (puis retirez-la du jeu sauf indication contraire), retirez-en une autre du jeu et remettez-en une autre dans le paquet.

Remélangez ensuite le paquet. 5/10

## Fin de partie

### 1°) Fin de partie par Usure du pouvoir

Lorsque qu'une sixième carte Usure du pouvoir est posée devant un candidat, la partie s'arrête automatiquement. Son adversaire est alors déclaré vainqueur.

### 2°) Fin de partie par victoire électorale

En l'absence de défaite par Usure du pouvoir, la partie prend fin à l'issue du dernier tour.

Le vainqueur est alors le candidat en tête dans le plus grand nombre de qualités.

En cas d'égalité, la victoire revient au candidat qui possède le jeton Medias.

## Mode solo

Ce mode de jeu vous permet de jouer seul, avec le candidat de votre choix, contre un adversaire géré de manière automatique.

### Mise en place (solo)

La mise en place s'effectue comme dans une partie à deux joueurs avec les ajustements suivants :

1°) Constituez de la manière suivante une pioche de 8 cartes  
Événement pour votre adversaire :

- 2 cartes au hasard comportant deux actions politiques neutres.
- 2 cartes au hasard comportant une action politique neutre et une action politique propre à Chirac.
- 2 cartes au hasard comportant une action politique sur fond blanc et une caction politique propre à Mitterrand.

- 2 cartes au hasard comportant une action politique propre à Chirac et une action politique propre à Mitterrand.

2°) Constituez votre pioche avec les 16 cartes Événement restantes.

3°) Retirez du jeu la carte Campagne électorale Débat d'entre deux tours.

### Déroulement d'un tour (solo)

Le jeu se déroule comme dans une partie à deux joueurs avec quelques adaptations :

1°) À votre tour, piochez trois cartes. Jouez l'action politique de l'une de ces cartes puis retirez une autre carte du jeu et placez la dernière carte sous votre pioche.

2°) Au tour de votre adversaire, tirez la première carte de sa pioche. Il bénéficie de toutes les icônes de cette carte qui



correspondent à une action politique neutre (fond blanc) ou qui lui est propre.

3°) Votre adversaire subit l'Usure du pouvoir s'il utilise une action qui lui est propre.

Mais si cette action le conduit à perdre la partie, il n'utilise que les icônes correspondant à une action politique neutre.

4°) Votre adversaire ne pioche jamais de carte Campagne électorale.

5°) Une seule fois par partie, vous pouvez ne pas appliquer les effets d'une action politique neutre de votre adversaire (mettez le jeton Médias à l'envers pour vous en souvenir).

6°) Si votre adversaire doit choisir une qualité, tirez cette qualité au sort au moyen des jetons prévus à cet effet.

7°) Lorsqu'il ne reste plus que deux cartes dans votre pioche et une carte dans celle de votre adversaire, jouez un dernier tour (ne piochez que deux cartes pour ce tour).

## Crédits

**Idée originale** : Jean Gabe

**Développement** : Guillaume Luton

**Édition** : Worldwide Games

**Icônes** : game-icons.net (CC-BY)



<https://www.worldwidegames.fr>